



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES “ECP0227_3: DESARROLLAR COMPONENTES SOFTWARE EN LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN ORIENTADOS A OBJETOS”

LEA ATENTAMENTE LAS INSTRUCCIONES

Conteste a este cuestionario de **FORMA SINCERA**. La información recogida en él tiene **CARÁCTER RESERVADO**, al estar protegida por lo dispuesto en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales.

Su resultado servirá solamente para ayudarle, **ORIENTÁNDOLE** en qué medida posee la competencia profesional del "ECP0227_3: DESARROLLAR COMPONENTES SOFTWARE EN LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN ORIENTADOS A OBJETOS".

No se preocupe, con independencia del resultado de esta autoevaluación, Ud. **TIENE DERECHO A PARTICIPAR EN EL PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN**, siempre que cumpla los requisitos de la convocatoria.

Nombre y apellidos del trabajador/a: NIF:	Firma:
Nombre y apellidos del asesor/a: NIF:	Firma:

INSTRUCCIONES CUMPLIMENTACIÓN DEL CUESTIONARIO:

Las actividades profesionales aparecen ordenadas en bloques desde el número 1 en adelante. Cada uno de los bloques agrupa una serie de actividades más simples (subactividades) numeradas con 1.1., 1.2.,..., en adelante.

Lea atentamente la actividad profesional con que comienza cada bloque y a continuación las subactividades que agrupa. Marque con una cruz, en los cuadrados disponibles, el indicador de autoevaluación que considere más ajustado a su grado de dominio de cada una de ellas. Dichos indicadores son los siguientes:

1. No sé hacerlo.
2. Lo puedo hacer con ayuda.
3. Lo puedo hacer sin necesitar ayuda.
4. Lo puedo hacer sin necesitar ayuda, e incluso podría formar a otro trabajador o trabajadora.

1: Implementar los elementos software encomendados de modo que cumplan las especificaciones del diseño y los niveles de calidad establecidos por la organización para obtener los componentes orientados a objetos base de aplicaciones en diferentes tecnologías.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Determinar los objetos, clases, atributos, métodos, relaciones e interfaces de los componentes del software, interpretando las especificaciones establecidas en el diseño.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2: Registrar las inconsistencias del diseño detectadas para su transmisión a la persona responsable por los cauces establecidos por la organización para garantizar la trazabilidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3: Codificar las clases definidas, sus atributos, relaciones, métodos e interfaces utilizando el lenguaje de programación elegido, las técnicas metodológicas orientadas a objetos, las especificaciones recibidas, las normas de calidad y las pautas de programación de la organización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4: Implementar el control de errores en el código de acuerdo a las normas de calidad de la organización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.5: Emplear las herramientas de desarrollo y depuración para facilitar el proceso de generación del código, detectando y corrigiendo errores en el código.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1: Implementar los elementos software encomendados de modo que cumplan las especificaciones del diseño y los niveles de calidad establecidos por la organización para obtener los componentes orientados a objetos base de aplicaciones en diferentes tecnologías.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.6: Resolver los problemas encontrados en la implementación, consultando la documentación técnica, editada en castellano, en las lenguas cooficiales de las Comunidades Autónomas o en el idioma extranjero de uso más frecuente en el sector.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.7: Utilizar los componentes de terceros, seleccionándolos según las necesidades, interpretando su documentación e implementando su uso, para reutilizar código y reducir el tiempo de desarrollo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.8: Utilizar los componentes orientados a objeto como base en el desarrollo de aplicaciones en diferentes tecnologías como programación web, dispositivos móviles, servicios en la nube, aprendizaje automático, u otras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2: Manipular bases de datos a través de interfaces para integrar el lenguaje de programación con el lenguaje de acceso a datos en la construcción de una aplicación.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Emplear el conector de base de datos -con acceso directo, con mapeo objeto-relacional o el acceso directo a ficheros- en el programa, seleccionando una interfaz de programación de aplicaciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2: Llevar a cabo el inicio, configuración y cierre de una sesión en la base de datos con la interfaz de programación o bien utilizar una sesión abierta del grupo -pool- disponible.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3: Ejecutar las operaciones de manipulación de datos utilizadas para el funcionamiento de la aplicación por medio de la interfaz de programación, garantizando la seguridad de la base de datos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4: Utilizar el interfaz de programación para garantizar que los accesos a la base de datos finalizan las transacciones, asegurando su integridad y consistencia.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3: Probar los componentes software desarrollados para asegurar que cumplen las especificaciones definidas en el proyecto, garantizando su funcionamiento en producción.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Ejecutar el plan de pruebas, siguiendo los protocolos y los criterios de calidad definidos en la organización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2: Integrar las pruebas automatizadas, ejecutándolas dentro de los procesos de integración continua y control de calidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3: Concretar los datos de prueba de cada unidad funcional de forma que contemplen una variedad de posibilidades, incluyendo casos límite y conflictivos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.4: Detallar las pruebas de cada unidad funcional de forma que cubran los caminos básicos que pueden surgir en su ejecución.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.5: Definir los casos de prueba que involucran varios objetos teniendo en cuenta los escenarios de interacción posibles para verificar que los objetos mantienen coherente su estado tras el intercambio de mensajes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.6: Efectuar las pruebas funcionales de alto nivel, siguiendo los procesos definidos tanto de ejecución como documentación de forma que aseguren el cumplimiento de las especificaciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.7: Desarrollar las pruebas de puesta en producción para asegurar que los componentes soportan la carga de trabajo del entorno y su integración con servicios externos a los mismos -pasarelas de pago, servicios de internet u otros-.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4: Elaborar la documentación del código desarrollado según los estándares de la organización para garantizar su futuro mantenimiento.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.1: Redactar la documentación -manuales, guías entre otras- para desarrolladores, administradores o usuarios de acuerdo a las especificaciones del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.2: Redactar la documentación correspondiente a cada componente de acuerdo con las normas y modelos incluidos en el diseño de la aplicación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4: Elaborar la documentación del código desarrollado según los estándares de la organización para garantizar su futuro mantenimiento.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.3: Añadir los comentarios, identificadores con nombres autoexplicativos - mnemotécnicos-, tabulaciones u otros, al código, documentándolo para la mejor comprensión del programa-software-.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.4: Generar la documentación de un componente desarrollado mediante las herramientas de producción automática de documentación a partir del texto incluido en el componente software.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.5: Documentar los procedimientos de ejecución de las pruebas unitarias y de regresión, así como los resultados de las mismas de acuerdo a los estándares definidos por la organización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5: Gestionar los cambios en el código desarrollado para asegurar el cumplimiento de las normas de la organización y los niveles de calidad establecidos durante la fase de desarrollo y la de mantenimiento.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
5.1: Codificar los cambios en la implementación como consecuencia de cambios en las especificaciones, adecuando la estructura del código y manteniendo su calidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.2: Codificar las correcciones efectuadas como consecuencia de los errores o discrepancias encontrados en las pruebas en los componentes software afectados.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.3: Efectuar las pruebas de regresión como consecuencia de cambios en las especificaciones de acuerdo a los procedimientos establecidos para asegurar la funcionalidad previa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.4: Mantener la documentación del código coherente con sus sucesivas modificaciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>